
日本プロ麻雀連盟公認
PlayStation
THE
プロ麻雀
免許皆伝
naxat

はじめに

このたびは加賀クリエイトの「THEプロ麻雀 免許皆伝」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ゲームを始める前に、この解説書を良くお読みいただき、正しい使用方法で末永くご愛用ください。

日本プロ麻雀連盟公認の本ソフトは段位認定試験で規定点を取ると、ゲーム上のみで発行される日本プロ麻雀連盟認定の初段・二段の免許状を受けとる事が出来ます（実際の免許状では御座いません）各ゲームモードで日本プロ麻雀連盟に所属する15名のプロが登場する本格麻雀ソフトです。では、手応え十分の対局をごゆっくりとおたのしみください。

メモリーカードの注意事項

- メモリーカードは、メモリーカード差込口（スロット）1のみ対応しています。メモリーカード差込口（スロット）2は使用しないでください。
- メモリーカードまたはコントローラをゲームの途中で抜いたり、差し直したりしないでください。抜いたり、差し直したりすると、セーブデータが壊れる可能性があります。

For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 1ブロック | アナログコントローラ対応（振動のみ）

日本プロ麻雀連盟公認

THE プロ麻雀 免許皆伝

目次

プロ雀士の紹介

この「THE プロ麻雀 免許皆伝」で対局する雀士は本ソフトの初版当時に日本プロ麻雀連盟に所属した15名の凄腕プロです。各プロの手段、戦略、思考も可能な限り忠実に再現しています。大会制覇は、この15名のプロの中からコンピュータによって対戦相手が決まりますが、フリー対戦では対戦相手を自由に選択できます。

灘麻太郎（九段）



- 麻雀歴40年
- 北海道出身
- 第10〜13期王位・他

森山茂和（八段）



- 麻雀歴29年
- 山口県出身
- 第9期王位

石崎 洋（七段）



- 麻雀歴23年
- 富山県出身
- 第8、10期十段位

小島武夫（九段）



- 麻雀歴42年
- 福岡県出身
- 最高位・最強位

椎名大介（八段）



- 麻雀歴26年
- 茨城県出身
- 第7期鳳凰位

原田正史（五段）



- 麻雀歴15年
- 東京都出身
- 第14期鳳凰位



高木賢治（八段）

- 麻雀歴46年
- 東京都出身
- 第1期王座・他



土田浩翔（八段）

- 麻雀歴32年
- 大阪府出身
- 第11期鳳凰位・他



MIMI（二段）

- 麻雀歴17年
- 山形県出身



安藤　満（八段）

- 麻雀歴34年
- 千葉県出身
- 第19、28期名人・他



前原雄大（七段）

- 麻雀歴26年
- 東京都出身
- 第12期鳳凰位・他



小宮山一美（二段）

- 麻雀歴13年
- 神奈川県出身



伊藤優孝（八段）

- 麻雀歴32年
- 秋田県出身
- 第3期最強位・他



荒　正義（八段）

- 麻雀歴34年
- 北海道出身
- 第8期鳳凰位・他



清水香織（初段）

- 麻雀歴5年
- 栃木県出身

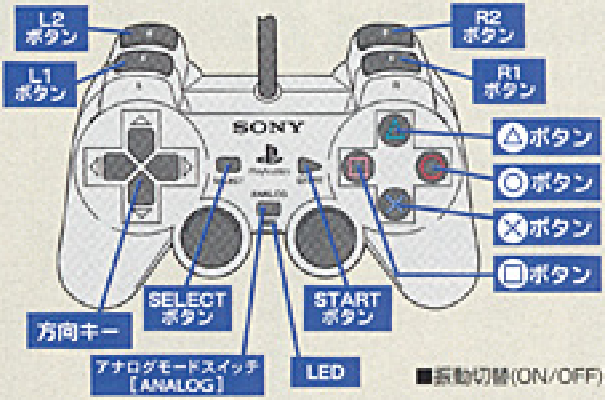
※ 本ソフトは２０００年に初版を発売し、当時 同連盟に所属し活躍したプロ雀士が実名で登場しております。

※ 登場するプロ雀士のプロフィールは２０００年のものです。

※ 既に同連盟を退会したプロ雀士も含まれます。

コントローラの操作方法と対局中の操作

アナログコントローラ



■振動切替(ON/OFF)についてはP7を参照してください。

コントローラ



■基本操作はアナログコントローラと同じです。

アナログコントローラ 振動切替(ON/OFF) について

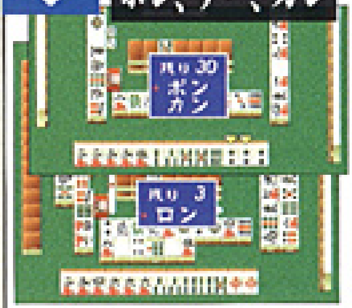
このゲームはアナログコントローラのバイブレーション機能のみ対応しています。振動がONの場合このゲームではリーチをかけた時、かけられた時などに振動し続けますが、ゲーム側ではオプションメニューで振動をOFFにできます。また、アナログモードスイッチを使って振動を止めることもできます。

各操作の一覧

○ボタン	選択の決定、捨牌の決定
×ボタン	キャンセル
△ボタン	オプションメニューの表示
□ボタン	自摸切表示
方向キー	カーソルの移動
方向キー⬆	残り牌数、リーチ、副落等の表示のキャンセル
方向キー⬇	残り牌数、リーチ、副落等の表示
方向キー⬅➡	捨牌、副落牌の選択
L1ボタン	持点の表示
L2ボタン	大会表示（大会制覇のみ）
R1ボタン	通算結果の表示
R2ボタン	ルール表示

方向キー ↓

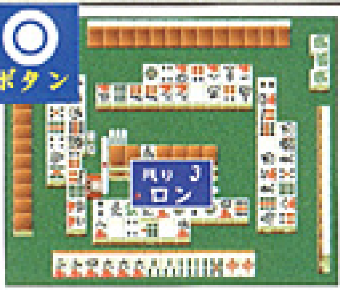
アクションメニュー ポン、チー、カン



ポン、チー、カン等する場合方向キーの⬇を押すとウインドウが開きます。さらに牌の選択をする場合は、方向キーの⬅➡で選び、◎ボタンを押します。キャンセルする場合は方向キーの⬆を押します。

◎ボタン

ツモ、ロン



ツモ上がり、ロン上がりできる場合はウインドウが開きます。
◎ボタンを押すと決定されます。✕ボタンを押すとキャンセルされます。

方向キー ↓

リーチ



リーチをかける場合は、方向キーの⬇を押してウインドウを開きます。複数のテンパイがある場合は、方向キーの⬅➡で選び◎ボタンを押します。

□ボタン

自摸切表示



□ボタンを押すとツモ切りされた牌がグレーで表示されます。

方向キー ↓

タオス

チー、ポン、ミンカンのない一巡目のツモで手牌に9種以上の么九牌がある場合は、方向キー⬇を押すと、「タオス」と表示されます。◎ボタンを押すと流局になります。

△ボタン

オプションメニュー



オプションメニューを開く場合は、△ボタンを押します。メニューを閉じる場合は、もう一度△ボタンを押します。各コマンドの実行は、カーソルを方向キーで合わせて、○ボタンで決定します。

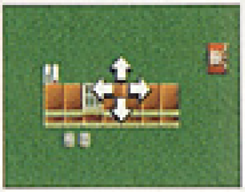
【各種設定】
9項目の環境設定ができます。カーソルを方向キーで合わせて、○ボタンで変更します。



【画面位置調整】
テレビによっては牌の一部が欠ける場合がありますので、方向キーで牌が映るように位置を合わせて○ボタンで決定します。

【演出発声】
場の状況に合わせてプロ雀士が"笑ったり""ため息をついたり"する演出が入ります。

【振動】
有りにすると対局状況に合わせて振動します(アナログコントローラをご使用の場合でLED点灯時)。無しにすると振動しません(アナログコントローラをご使用の場合でLED点灯時でも)。



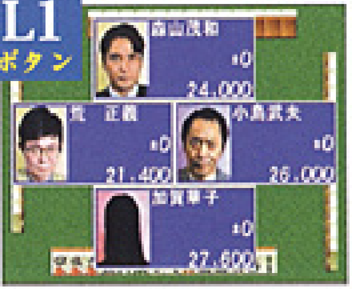
【中　断】
対局を中断してモード選択画面に戻ります。

【次局開始】
次の局に進みます(半荘が終わる場合は【半荘精算】になります)。

【リプレイ】
1局終わった後に選択すると、今の対局のリプレイが見られます。相手の手牌がオープンになりますから、他の雀士の打ち筋を研究することができます。プレイヤーの打ったとおりにカーソルが移動しますので、○ボタンを押していくことで、その局を再現できます。前回と違う打ち方もできますが、一度でも違う打ち方をすると同じように再現されません。

L1 ボタン

持点の表示



現在の持点と通算の成績、トップの数(大会制覇モードのみ)が、L1ボタンを押すと表示されます。
もう一度押すと、対局画面に戻ります。

L2 ボタン

大会表示



大会制覇の時のみ、大会の詳細が表示されます。
L2ボタンを押すと表示され、もう一度押すと、対局画面に戻ります。

R1 ボタン

通算結果



R1ボタンを押すと表示されます。もう一度押すと、対局画面に戻ります。

R2 ボタン

ルール表示



R2ボタンを押すと、現在対局中のルールが確認できます。



ゲームの始め方

ディスクとメモリーカードを正しくセットして、電源を入れます。「THE プロ麻雀 免許皆伝」のタイトル画面が表示されたらSTARTボタンを押します。データファイル読込画面が表示されます。

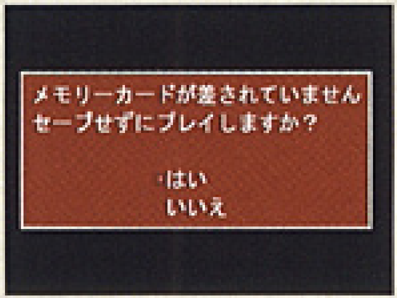


タイトル画面

◆データファイルの選択

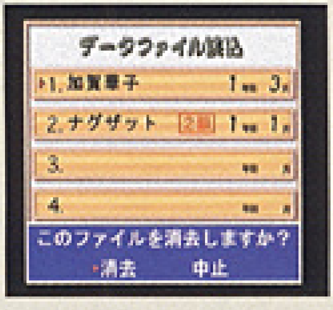
初めてプレイする場合や新しいファイルでプレイする場合は、どのファイルにセーブするかを選びます。このゲームでは最大4個のファイルがセーブできます。読み込むときは、続きをプレイしたいファイルを選びます。セーブはオートセーブですが、フリー対戦のデータは保存されません。

データファイルを消去する場合は、消去するファイルを選び、□ボタンを押します。その後に確認ウィンドウが開きますので消去する場合は「消去」を選びます。



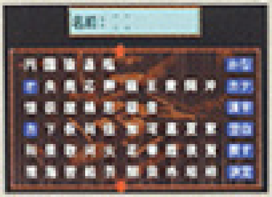
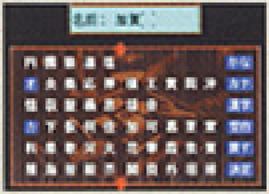
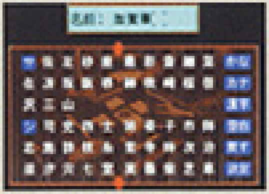
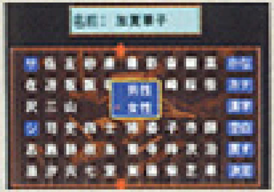
メモリーカードをセットしない場合はプレイはできますが、セーブすることはできません。





◆名前の入力

データファイルの選択で、新しいファイルを選んだ場合は、名前の入力画面になります。1文字ずつ方向キーで選んで、◎ボタンで入力します。△ボタンを押すと、漢字➡ひらがな➡カタカナ➡漢字に切り替わります。また、カーソルでの選択でも表示切替できます。名前の入力が終わったら、【決定】を選び◎ボタンを押すと、性別が表示されます。性別を選び◎ボタンを押します。入力された名前はプレイヤーの名前として表示されます。

◆モードの選択



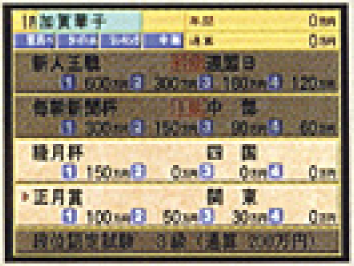
名前の入力が終わると、プレイするモードを選択します。
まずは4種のモードを簡単に説明します。

大会制覇	毎月開催される大会を勝ち抜いていくモードです。全部で48タイトル用意されています（セーブできます）。
フリー対戦	プレイヤーが3人のプロ雀士を自由に選んで対局するモードです。ルールの設定もできます（セーブできません）。
成績分析	大会制覇でのプレイヤーの成績や打ち筋がいろんな角度から分析できます。 ※フリー対戦での成績は残りません。
免許状	免許状発行の説明が表示されます。また初二段位を獲得した場合は免許状とパスワードをいつでも見ることができます。 ※初版発売当時に実施しておりました免許状の発送サービスは現在は行っておりません。免許状はゲーム上のみ発行されるもので、日本プロ麻雀連盟が認定する正式な免許状では御座いません。

大　会　制　覇

大会制覇は各大会ごとに参加資格があります。上のランクの大会に出場するには、級・段位を上げていかなければなりません。プレイヤーは毎月開催される各ランク分けされた大会を勝ち進み賞金を獲得していきます。各級・段位ごとに獲得賞金額が一定条件を満たすと、段位認定試験を受けることができます。このモードでは各大会ごとにルールが固定されていますので、ルールの変更はできません。

◆大会の選択



大会制覇を選ぶと、その月(最初は1月)に開催される大会が表示されます。方向キーで参加する大会を選び、◎ボタンを押します。グレー表示されている大会は参加資格を取得していませんので参加できませんが、【大会表示】を見ることはできます。

★翌月へ★　今月の大会をパスして、翌月の大会選択画面になります。

★タイトル★　獲得したタイトルの表示になります。

★ランキング★　年間ランキングが表示されます。



段位認定試験　獲得賞金額が一定条件を満たすと、段位認定試験を受けることができます。(詳しくは13ページをご覧ください。)グレー表示されている場合は受験資格を満たしていないので、受けられません。

◆大会表示

ルール、大会形式、参加資格、賞金などが表示されます。参加するときは◎ボタン、キャンセルするときは✕ボタンを押します。

★大会出場★　表示されている大会に出場します。

★ルール確認★　ルールの内容を表示します。

★取消★　大会の選択画面に戻ります。

◆セーブと中断

セーブは1局ごとに行われます。

1局の途中で中断、セーブはできません。半荘途中でゲームをやめる場合は、必ず1局終了してからオプションメニューで中断を選択し、モード選択画面に戻ってから電源を切ってください。



■注 意■

1局の途中で電源を切ったり、リセットをしたりすると、次にゲームを始めるときプレイヤーの満貫払いになります。



◆大会終了

参加した大会が終了すると、年間賞金ランキングが表示されます。◎ボタンを押すと、獲得タイトルが表示されます。その後、終了を選んだ状態で◎ボタンを押すと、次の月の大会が表示されます。



★注意★

初段条件の大会の中で新人王戦だけは、一度優勝すると次回からは参加できません。
初段条件の全12大会の中で「阿佐田哲也杯」だけはプレイヤーが初段以上で年間賞金ランキング4位以内に入らないと出場できません。

段位認定試験

大会制覇モードで獲得賞金が一定条件を満たすと、【段位認定試験】を受けることができます。最初は3級から始め、2級・1級・初段・二段と、1つずつ上の段位に挑戦していきます。級位・段位を取ることにより、上位の大会に参加できるようになります。
また二段を取ると予選が免除される大会もあります。段位認定試験は、一度資格を得たら合格するまで何度でも挑戦することができます。
試験が始まると、実在のプロ雀士の対局場面の1コマが表示されます。持ち点や場の状況を見て、制限時間以内に切る牌を選択してください(リーチをするかどうかも評価の対象になります)。その選択に応じて得点(最高10点満点)が加算されていきます。
規定問題数以内に得点が合格基準点に達すると合格です。初段・二段の試験に合格すると免許状が表示されます。規定問題に答えても合格基準に達しなかった場合、または達する見込みが無くなった場合は不合格です。
問題数・制限時間・合格基準点は受験する段位によって異なります。
段位認定試験が終わると、大会の選択に戻ります。

●段位認定試験では、「連盟A」ルール固定となります(詳しくはP21をご覧ください)。

段位認定試験制度

段位／級位	段位／級位	問題数	合格基準点	制限時間(1問につき)
3級	通算 200万円	10	40	60秒
2級	通算 500万円	10	50	50秒
1級	通算 1,000万円	10	60	40秒
初段	年間 1,000万円	10	70	30秒
二段	年間 2,000万円	10	80	30秒



●段位認定試験の問題は森山茂和八段の監修です。
問題に答えると森山八段の解説が表示されます。

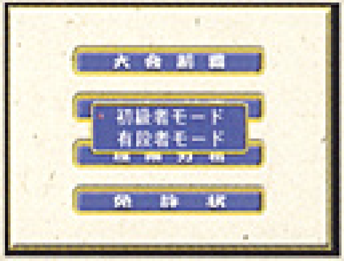
免許状の取得方法

初段・二段位認定試験で見事合格されると、日本プロ麻雀連盟認定の免許状を受けることができます。初段・二段位認定試験で合格されますと、12文字のパスワードが表示されます。そのパスワードを正確に書き留めてください。パスワードはモード選択の【免許状】でいつでも見ることができます。

※ 免許状は ゲーム上のみ発行されるもので、日本プロ麻雀連盟が認定する正式な免許状では御座いません。

※ 初版発売当時に実施しておりました免許状の発送サービスは現在は行っておりません

フリー対戦



◆雀力の選択

対戦相手の雀力を選び、◎ボタンで決定します。

【初級者モード】 程々の強さで対戦します。

【有段者モード】 プロの強さで対戦します。



◆対戦相手の選択

対戦する相手を方向キーで選択、◎ボタンで決定します。
選ばれた対戦相手は明るく表示されます。
3人選び終わったらSTARTボタンを押します。



◆ルールの設定

フリー対戦では好みに合わせて、23項目の細かなルール設定ができます。カーソルを方向キーで合わせて◎ボタンで変更します。(各ルールの詳細は18ページをご覧ください。)全体ルールは連盟A、連盟Bと6種類の地方ルールがあります。(21ページ全体ルール一覧を参照ください。) 設定が終わったら終了を選びます。

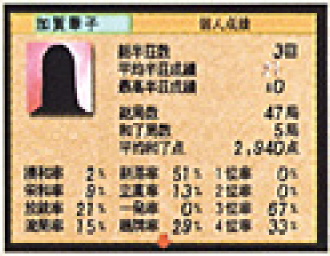


◆対戦の開始

自動的に親が決められ、対局がスタートします。半荘が終了すると成績が表示されます。続けるときは【継続】を、終了するときは【中断】を選びます。

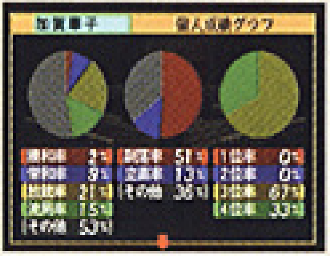
成績分析

個人成績



成績分析は大会制覇でのプレイヤーの成績ばかりではなく、プロの成績も表示されますから、より総合的に分析できます。
方向キーの↑↓で雀士が切り替わります。また、方向キーの←→で4種類のグラフと全和了役が表示されます。✕ボタンを押すと、モード選択に戻ります。

個人成績グラフ



半荘勝率グラフ



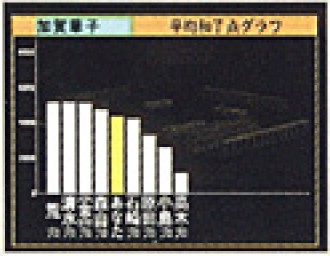
全和了役



半荘平均グラフ



平均和了点グラフ



THE プロ麻雀 免許皆伝 のルール

このソフトの麻雀ルールには、変更することのできない基本ルールとプレイヤーが設定できるルールがあります。
ルールの設定方法は、9ページを参照してください。

●基本ルール

荘風	東南半荘戦で場に2飜をつけます。
縛り	1飜縛り。
王牌	常に14枚残す。
先付け	有り。
喰い替え	自由です。
振聴	あがり牌のうち一つでも捨牌中にあれば振聴となり、自摸和しかできません。国士無双の13門待ちもこれに従います。
包	大三元、大四喜を決定づけるようなポンをさせた人は包となります。自摸和の場合全額、他家が放銃した場合でも半額を支払わなければなりません。
不聴罰	場3千点で、形式聴牌や空聴牌も有ります。
ドラ	すべてドラ表示牌の次の牌です。
槓ドラ	槓と同時に発生します。ただし、搶槓されたときは発生しません。
沖和(錯和)	チョンボとなりうる上がりはできません。
立直	自摸のない立直(壁牌の残り3枚以下のとき)はかけられません。ドボン有りで持点が千点に満たない場合も立直はかけられません。
振聴立直	有り。
立直料	千点。オーラスで流局した場合、場の立直棒はトップの人が取ります。
立直後の暗槓	ツモった牌でかつ聴牌の形が変わらないときのみ可。
明槓後の嶺上開花	槓をさせた人の責任払いとなります(振聴は関係ありません)。暗槓が入った場合は責任払いにはなりません。
暗槓の搶槓	暗槓の搶槓は国士無双といえどもできません。
途中流局	四家立直、三家和、四風子連打、九種么九倒牌、四槓算了の5種類。
四家立直	四家目の立直が成立した時点で流局となります。
三家和	一人の捨牌に対し他の三家がすべてロンできるとき流局となります。
四風子連打	チー、ポン、ミンカンのない配牌後1巡目に全員同じ風牌を切ると流局になります。
九種么九倒牌	チー、ポン、ミンカンのない配牌後1巡のツモのとき、手牌に么九牌が9種以上あった場合は、流局にできます。
四槓算了	4個目の槓をした人が嶺上牌をひいて打牌し、誰も和了しなければ流局になります。四槓子を聴牌している人がいるときは、5個目の槓が行われた時点で流局となります。

●プレイヤーが設定できるルール

喰い断么（無し／有り） チー・ポン・ミンカンをして断么九を作った場合、縛りの対象役として認めるかどうかを選びます。

裏ドラ（無し／有り） 裏ドラの有無を選びます。

槓ドラ（無し／有り） 槓をしたときにドラを増やすかどうかを選びます。

槓ウラ（無し／有り） 槓をしたとき裏ドラも増やすかどうかを選びます。
裏ドラあるいは槓ドラが無しのときは自動的に無しになります。

一発（無し／有り） 一発という役を認めるかどうかを選びます。

一発失効（捨前／捨後） 一発が消えるのをチー、ポン、ミンカンをしたときにするか（捨前）、打牌をした後にするか（捨後）を選びます。

二家和（無し／有り） 一つの捨牌に対して2人の栄和とするかを選びます。二家和有りの場合でも、場の立直棒と積み符は上家だけが取ります。

二飜縛り（無し／有り） 五本場以降、2飜以上の役がないとあがれなくするかどうかを選びます。

不聴罰符（無し／有り） 不聴罰を有りにするかどうかを選びます。

南場不聴（連荘／輪荘） 南場で親が不聴のとき、親流れとするかどうかを選びます。

ドボン（無し／有り） 誰かの持点がマイナスになったら半荘を終了するかどうかを選びます。

西入（無し／有り）
オーラス終了時にトップが「30,000」の点数を越えていなかった場合、さらに4局を行うかどうかを選びます。荘風は西→北→東→南の順に回ります。

自摸平和（無し／有り） 門前清摸和と平和の複合を認めるかどうかを選びます。

三四連刻（無し／有り） 三連刻、四連刻という役を認めるかどうかを選びます。

大車輪（無し／有り） 大車輪（役満）という役を認めるかどうかを選びます。

八連荘（無し／有り） 親が8回続けてあがった場合、以後その親の和了をすべて役満とするかどうかを決めます。このとき、他に役は必要ありません。

数え役満（無し／有り） 13飜以上の和了を役満とするかどうかを選びます。

二倍役満（無し／有り） ダブル役満以上を認めるかどうかを選びます。

七対子（２５符／３０符） 七対子の基本点を２５符にするか３０符にするかを選びます。

副露平和（２０符／３０符） 副露した平和形の基本点を２０符にするか３０符にするかを決めます。

二盃口（２飜／３飜） 二盃口という役を２飜にするか３飜にするかを選びます。

馬（無し／5•10／1•2／1•3） ウマをどれだけつけるかを決めます。たとえば、「5•10」なら、１位（+10）、２位（+5）、３位（−5）、４位（−10）、「1•2」なら１位（+20）、２位（+10）、３位（−10）、４位（−20）とつきます。

持点（25,000/26,000/27,000/30,000） 半荘開始時の持点を決めます。精算は持点にかかわらず３万点返しで、百の位は五捨六入です。

大会制覇モードでは大会ごとにルールが決まっていて、設定変更はできません。

大会一覧

開催月	ランク	大会名	参加人数	大会形式	ルール	1位	2位	3位	4位	総賞金額
1	初段	新人王戦	8	予選（3）＋決勝（3）	連盟B	600	300	80	120	1,200
1	1級	毎朝新聞杯	8	予選（3）＋決勝（3）	中部	300	150	90	60	600
1	2級以下	睦月杯	4	決勝のみ（2）	四国	150	0	0	0	150
1	2級以下	正月賞	4	決勝のみ（2）	関東	100	50	30	0	180
2	初段	麻雀マスターズ	16	予選（2）＋準決勝（2）＋決勝（3）	連盟B	800	400	250	150	1,600
2	1級	椿賞	8	予選（2）＋復活戦（2）＋決勝（3）	九州	300	150	90	60	600
2	2級以下	如月杯	4	決勝のみ（2）	北海道	150	0	0	0	150
2	2級以下	立春賞	4	決勝のみ（2）	中部	100	50	30	0	180
3	初段	新鋭戦	8	予選（2）＋復活戦（2）＋決勝（3）	連盟A	600	300	150	100	1,150
3	1級	産京新聞杯	8	予選（3）＋決勝（3）	四国	450	150	0	0	600
3	2級以下	弥生杯	4	決勝のみ（2）	関東	150	0	0	0	150
3	2級以下	彼岸賞	4	決勝のみ（2）	北海道	100	50	30	0	180
4	初段	プロリーグ鳳凰戦	8	予選（3）＋決勝（3）	連盟A	500	250	150	100	1,000
4	1級	桜花賞	8	予選（2）＋復活戦（2）＋決勝（3）	九州	300	150	90	60	600
4	2級以下	卯月杯	4	決勝のみ（2）	北海道	150	0	0	0	150
4	2級以下	立夏賞	4	決勝のみ（2）	近畿	100	50	30	0	180
5	初段	位王戦	16	予選（2勝）＋決勝（3）	連盟B	800	400	240	160	1,600
5	1級	日本西新聞杯	8	予選（3）＋決勝（3）	近畿	600	0	0	0	600
5	2級以下	皐月杯	4	決勝のみ（2）	九州	150	0	0	0	150
5	2級以下	端午賞	4	決勝のみ（2）	四国	100	50	30	0	180
6	初段	麻雀グランプリ	8	予選（3）＋決勝（3）	連盟B	500	250	150	100	1,000
6	1級	百合賞	8	予選（2）＋復活戦（2）＋決勝（3）	北海道	300	150	90	60	600
6	2級以下	水無月杯	4	決勝のみ（2）	近畿	150	0	0	0	150
6	2級以下	夏至賞	4	決勝のみ（2）	九州	100	50	30	0	180
7	初段	十段位戦	8	予選（3）＋決勝（3）	連盟A	600	300	150	100	1,150
7	1級	日本東新聞杯	8	予選（3）＋決勝（3）	関東	450	150	0	0	600
7	2級以下	文月杯	4	決勝のみ（2）	四国	150	0	0	0	150
7	2級以下	七夕賞	4	決勝のみ（2）	中部	100	50	30	0	180

開催月	ランク	大会名	参加人数	大会形式	ルール	1位	2位	3位	4位	総賞金額
8	初段	雀魔王戦	8	予選（2）＋復活戦（2）＋決勝（3）	連盟A	500	250	150	100	1,000
8	1級	朝顔賞	8	予選（2）＋復活戦（2）＋決勝（3）	中部	300	150	90	60	600
8	2級以下	葉月杯	4	決勝のみ（2）	近畿	150	0	0	0	150
8	2級以下	立秋賞	4	決勝のみ（2）	関東	100	50	30	0	180
9	初段	名人戦	16	予選（2）＋準決勝（2）＋決勝（3）	連盟A	800	400	240	160	1,600
9	1級	コスモス賞	8	予選（2）＋復活戦（2）＋決勝（3）	四国	300	150	90	60	600
9	2級以下	長月杯	4	決勝のみ（2）	中部	150	0	0	0	150
9	2級以下	白露賞	4	決勝のみ（2）	九州	100	50	30	0	180
10	初段	最強戦	8	予選（3）＋決勝（3）	連盟B	700	350	200	150	1,400
10	1級	東洋新聞杯	8	予選（3）＋決勝（3）	北海道	600	0	0	0	600
10	2級以下	神無月杯	4	決勝のみ（2）	近畿	150	0	0	0	150
10	2級以下	紅葉賞	4	決勝のみ（2）	中部	100	50	30	0	180
11	初段	王位戦	16	予選（2勝）＋決勝（3）	連盟A	900	400	240	160	1,700
11	1級	菊花賞	8	予選（2）＋復活戦（2）＋決勝（3）	近畿	300	150	90	60	600
11	2級以下	霜月杯	4	決勝のみ（2）	四国	150	0	0	0	150
11	2級以下	立冬賞	4	決勝のみ（2）	関東	100	50	30	0	180
12	初段	阿佐田哲也杯	4	決勝のみ（3勝）	連盟A	2,000	0	0	0	2,000
12	1級	読売新聞杯	8	予選（2）＋復活戦（2）＋決勝（3）	関東	400	200	120	80	800
12	2級以下	師走杯	4	決勝のみ（2）	九州	200	0	0	0	200
12	2級以下	大雪賞	4	決勝のみ（2）	北海道	150	60	30	0	240

※ 大会一覧は、本ソフトの初版発売当時の２０００年のデータです。

※（ ）内の数字は半荘の回数です。

全体ルール一覧

	連盟A	連盟B	北海道	関東	中部	近畿	四国	九州
喰い断	○	○	×	○	○	○	○	○
裏ドラ	×	○	○	○	○	○	×	×
槓ドラ	×	○	○	○	○	○	○	×
槓ウラ	×	○	○	○	×	×	×	×
一発	×	○	○	○	○	○	×	×
一発失効	捨前	捨前	捨前	捨前	捨後	捨後	捨後	捨後
二家和	×	×	○	○	×	×	×	×
二飜縛り	×	×	○	○	○	○	×	×
不聴罰符	○	○	○	○	○	○	○	○
南場不聴	輪荘	輪荘	輪荘	輪荘	連荘	連荘	輪荘	輪荘
ドボン	×	×	○	○	×	×	×	×
西入	×	×	○	×	○	×	×	×
自摸平和	○	○	○	○	×	×	×	×
三四連刻	×	×	×	×	×	×	×	×
大車輪	×	×	×	×	×	×	×	×
八連荘	×	×	×	×	×	×	×	×
数え役満	×	×	×	×	×	×	×	×
二倍役満	×	×	×	×	×	×	×	×
七対子	２５符	２５符	２５符	２５符	２５符	３０符	３０符	３０符
副落平和	３０符	３０符	３０符	３０符	２０符	２０符	２０符	２０符
二盃口	３飜	３飜	３飜	３飜	３飜	３飜	３飜	３飜
馬	×	1・2	1・3	5・10	×	×	×	×
持点	30,000	30,000	25,000	25,000	26,000	26,000	27,000	27,000

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

naxat

加賀クリエイト株式会社
〒101−0021 東京都千代田区外神田3−12−8
TEL：03−4455−3157（代）

SLPM 86139